Internet, x.x.2020r.

Maciej Krysiak

Dominik Baczyński

PLIKI KONFIGURACYJNE

Gry Lunar Lander

Pliki konfiguracyjne gry Lunar Lander przechowywane są w dwóch lokalizacjach:

* Lokalnie – w katalogu game/resources.
* Na serwerze – w katalogu server/config.

Plik te posiadają rozszerzenie .properties.

STRUKTURA PLIKU

Pliki konfiguracyjne gry Lunar Lander mają strukturę typową dla plików properties:

**KLUCZ=WARTOŚĆ**

Przykładowy plik konfiguracyjny defaultGameSettings.properties

width=1280

height=720

lifes=3

numberOfLevels=3

fuelLevel=100

maxLandingSpeed=5

speedAccelerating=0.5

startSpeedX=0

startSpeedY=1

S=150

IMPLEMENTACJA – GDZIE SZUKAĆ?

W aplikacji (zarówno na poziomie servera, jak i aplikacji) zostały zaimplementowane odpowiednie metody służące do odczytywania i zapisywania informacji w plikach konfiguracyjnych aplikacji.

Przykładowa implementacja modułu odczytu/zapisu znajduje się w klasie ConfigReader gry. Metody te są zabezpieczone przed wyszukiwaniem nieistniejących plików lub błędnych kluczy. W sytuacji krytycznej klasa kończy działanie całej aplikacji.

UWAGI KOŃCOWE

Aplikacja wczytuje z plików konfiguracyjnych wrażliwe dane, jak rozmiar okna czy nazwy przycisków (jeśli w przyszłości chciałoby się wprowadzić różne lokalizacje językowe gry). Z tego powodu ingerowanie w pliki konfiguracyjne bez powodu lub bez odpowiedniej wiedzy może zakończyć się uszkodzeniem gry.

**Jeśli nie musisz – NIE WCHODŹ W PLIKI KONFIGURACYJNE.**